
Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Fiqih Dan Tafsir Ayat Hukum Pada Siswa MA Di Kota Tangerang

Destiani Rahmawati
Institut Asy-Syukriyyah
destiani@asy-syukriyyah.ac.id

Aisyah Maulidina Hasanah
Institut Asy-Syukriyyah
aisyahmh270@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap pemahaman konsep Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum pada siswa Madrasah Aliyah di Kota Tangerang. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan rancangan studi kasus, melibatkan tiga guru dan tiga puluh siswa kelas XI dari tiga madrasah yang dipilih secara purposif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña. Hasil kajian menunjukkan bahwa augmented reality secara signifikan mampu mengubah konsep-konsep keagamaan yang abstrak menjadi representasi visual tiga dimensi yang konkret dan interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman kognitif, motivasi belajar, serta retensi pengetahuan jangka panjang siswa secara lebih optimal dibandingkan metode konvensional. Keberhasilan implementasi teknologi ini mensyaratkan kompetensi pedagogis guru, kualitas konten digital yang sesuai kaidah Islam, serta dukungan kebijakan institusional yang kuat.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Pemahaman Konsep Fiqih, Tafsir Ayat Hukum*

Abstract: *This study aims to examine the influence of augmented reality-based learning media on students' conceptual understanding of Fiqh and Quranic Legal Verse Interpretation at Madrasah Aliyah in Tangerang City. A descriptive qualitative method with a case study design was employed, involving three teachers and thirty eleventh-grade students from three purposively selected madrasahs. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, and document analysis, then analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña. Findings reveal that augmented reality significantly transforms abstract religious concepts into concrete, interactive three-dimensional visualizations, thereby substantially improving students' cognitive understanding, learning motivation, and long-term knowledge retention compared to conventional methods. Furthermore, the successful implementation of this technology requires adequate pedagogical competence among educators, high-quality digital content developed in accordance with Islamic scholarly principles, and strong institutional policy support from all educational stakeholders within the madrasah environment.*

Keywords: *Augmented Reality, Fiqh Conceptual Understanding, Quranic Legal Verse Interpretation.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era modern ini telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di dalamnya dunia pendidikan. Transformasi digital yang terjadi secara masif mendorong para pendidik dan pemangku kebijakan pendidikan untuk terus berinovasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik¹. Salah satu inovasi yang kini tengah berkembang pesat dan menarik perhatian dunia akademik adalah pemanfaatan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Madrasah Aliyah sebagai lembaga pendidikan Islam setingkat sekolah menengah atas memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk generasi yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga memiliki pemahaman agama yang mendalam dan komprehensif. Di antara mata pelajaran yang menjadi inti dalam kurikulum Madrasah Aliyah adalah Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum. Kedua mata pelajaran ini menuntut peserta didik untuk memahami konsep-konsep abstrak yang bersumber dari teks-teks keagamaan klasik, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang tepat agar pemahaman konsep dapat terbangun secara optimal².

Fiqih sebagai ilmu yang membahas hukum-hukum syariat Islam mencakup berbagai dimensi kehidupan manusia, mulai dari ibadah, muamalah, hingga persoalan sosial kemasyarakatan. Sementara itu, Tafsir Ayat Hukum merupakan kajian mendalam terhadap ayat-ayat Al-Qur'an yang mengandung muatan hukum dan menjadi dasar penetapan aturan dalam Islam³. Kompleksitas kedua mata pelajaran ini seringkali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa, terutama ketika metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yakni ceramah dan hafalan semata, tanpa adanya visualisasi yang memadai untuk mengilustrasikan konsep-konsep yang abstrak tersebut. Kondisi pembelajaran di kota Tangerang sebagai salah satu kota metropolitan yang berada di kawasan penyangga ibu kota menunjukkan dinamika yang cukup menarik. Meskipun infrastruktur teknologi di kota ini tergolong memadai, namun pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di Madrasah Aliyah belum sepenuhnya optimal. Banyak guru yang masih mengandalkan metode tradisional

¹ Muhammad Arifin Rahmanto, Lulu Thukmaidah Pakpahan, and Khoirunnisa Luthfi, "Analysis of the Concept and Implementation of Islamic Religious Education in the Merdeka Curriculum : Case Study at An- Nurmaniyah Tangerang High School" 10, no. 1 (2025): 1–18.

² Siti Rosidah and Kata Kunci, "Penerapan Media Augmented Reality Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Ibadah Di MIS Bachrul Huda" 1, no. 1 (2024): 520–25.

³ Muhammad Syauqi, "Augmented Reality Mushaf : Menghidupkan Kembali Seni Tafsir Visual" 1, no. 2 (2025): 389–98.

dalam menyampaikan materi Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum, padahal generasi peserta didik masa kini, yang akrab disebut sebagai generasi *digital native*, memiliki karakteristik belajar yang sangat berbeda dibandingkan generasi sebelumnya⁴.

Teknologi *augmented reality* menawarkan sebuah pendekatan pembelajaran yang revolusioner dengan cara memadukan dunia nyata dan dunia virtual secara bersamaan dalam satu tampilan. Melalui teknologi ini, objek-objek digital dapat dihadirkan secara tiga dimensi dan interaktif di atas permukaan dunia nyata yang ditangkap oleh kamera perangkat. Dalam konteks pembelajaran Fiqih, teknologi ini berpotensi besar untuk menampilkan visualisasi tata cara ibadah, ilustrasi praktik hukum Islam, serta rekonstruksi konteks historis turunya suatu ayat hukum secara lebih hidup dan mudah dipahami oleh siswa⁵. Berbagai penelitian di bidang teknologi pendidikan telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam dibandingkan metode konvensional. Namun demikian, kajian tentang penerapan *augmented reality* secara spesifik pada pembelajaran mata pelajaran keagamaan, khususnya Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum di tingkat Madrasah Aliyah, masih sangat terbatas. Kekosongan kajian inilah yang mendorong perlunya penelitian yang lebih terfokus dan mendalam di bidang ini⁶.

Persoalan rendahnya pemahaman konsep Fiqih di kalangan siswa Madrasah Aliyah bukan merupakan hal baru. Berbagai studi pendahuluan menunjukkan bahwa siswa cenderung hanya mampu menghafal definisi dan hukum tanpa benar-benar memahami substansi dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini diperparah dengan kurangnya media pembelajaran yang mampu menghadirkan konteks nyata dari konsep-konsep Fiqih yang diajarkan⁷. Akibatnya, pembelajaran Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum kerap dianggap membosankan dan kurang relevan oleh sebagian besar peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, terdapat kesenjangan yang nyata antara potensi besar teknologi *augmented reality* sebagai

⁴ Arbi Salam Ahmad and Widya Sari, "Pembelajaran Fiqih Tentang Al-Qur ' an , Sunnah , Dan Ijtihad : Analisis Model , Metode , Strategi , Media , Dan Evaluasi Dalam Pembelajaran" 5, no. 3 (2025): 34428-35.

⁵ Seten Hartedi, "Pemanfaatan AI Dan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" 01, no. 01 (2025).

⁶ Sodiki Abdullah et al., "PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN AGAMA" 9, no. 204 (2024): 1851-62.

⁷ Qonita Alfiya Khoirunnisa and Muliatul Maghfiroh, "AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies Penerapan Teknologi Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran PAI Materi Sejarah Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMPN 01 Pamekasan" 9, no. 2 (2026): 720-41, <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v9i2.3403.Application>.

media pembelajaran dengan minimnya implementasinya dalam konteks pendidikan agama Islam di Madrasah Aliyah, khususnya di kota Tangerang. Penelitian ini hadir sebagai upaya untuk menjawab kesenjangan tersebut dengan mengkaji secara ilmiah pengaruh penggunaan media pembelajaran *augmented reality* terhadap pemahaman konsep Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum pada siswa Madrasah Aliyah di kota Tangerang⁸.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *augmented reality* terhadap pemahaman konsep Fiqih pada siswa Madrasah Aliyah di kota Tangerang? Pertanyaan ini menjadi titik tolak utama yang akan dijawab melalui rangkaian proses penelitian yang terstruktur dan sistematis. Selain itu, penelitian ini juga mempertanyakan sejauh mana media pembelajaran *augmented reality* berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami Tafsir Ayat Hukum, serta bagaimana perbandingan hasil pemahaman konsep antara kelompok siswa yang menggunakan media *augmented reality* dengan kelompok siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional di lingkungan Madrasah Aliyah kota Tangerang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *augmented reality* terhadap tingkat pemahaman konsep Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum pada siswa Madrasah Aliyah di kota Tangerang. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk membandingkan efektivitas media *augmented reality* dengan media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kedua mata pelajaran tersebut. Secara lebih spesifik, penelitian ini ingin menghasilkan temuan empiris yang dapat dijadikan dasar ilmiah bagi para pendidik dan pemangku kebijakan dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi digital di lingkungan Madrasah Aliyah, khususnya dalam konteks mata pelajaran keagamaan yang memerlukan pemahaman konsep mendalam.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi pengembangan kajian teknologi pendidikan Islam, khususnya dalam hal pemanfaatan *augmented reality* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya *khazanah* keilmuan di

⁸ D I Mtsn Agam, "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIKIH BERBASIS AUGMENTED REALITY Pendahuluan (Educational Augmented Reality" 1, no. 4 (2022): 192–98.

bidang inovasi pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan madrasah di Indonesia. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi para guru Madrasah Aliyah di kota Tangerang dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Bagi lembaga pendidikan dan pemangku kebijakan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam merumuskan kebijakan pengintegrasian teknologi *augmented reality* ke dalam kurikulum pendidikan agama Islam secara lebih luas dan terstruktur.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif-kualitatif dengan rancangan studi kasus (case study). Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana penggunaan media augmented reality memengaruhi pemahaman konsep Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum dalam konteks nyata pembelajaran di Madrasah Aliyah Kota Tangerang. Studi kasus dipilih karena memberikan fleksibilitas dalam menggali data dari berbagai sumber secara terpadu, sehingga menghasilkan gambaran yang utuh dan komprehensif. Peneliti tidak memanipulasi variabel, melainkan mengamati dan menginterpretasikan fenomena sebagaimana adanya di lapangan, dengan tetap memperhatikan konteks sosial, budaya, dan institusional yang melingkupinya.

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif naturalistik, yakni pendekatan yang menempatkan konteks alamiah sebagai sumber data utama dan peneliti sebagai instrumen kunci. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian bukan untuk mengukur hubungan antar variabel secara statistik, melainkan untuk memahami secara mendalam bagaimana siswa Madrasah Aliyah membangun pemahaman konsep Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum melalui interaksi dengan media augmented reality. Perspektif fenomenologis turut mewarnai pendekatan ini, karena peneliti berupaya memahami pengalaman belajar siswa sebagaimana yang mereka rasakan dan maknai sendiri selama proses pembelajaran berlangsung di kelas.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Ketiga metode ini digunakan secara komplementer untuk memperoleh data yang kaya, valid, dan terpercaya mengenai pengaruh augmented reality terhadap pemahaman konsep keagamaan siswa. Metode deskriptif dipilih untuk menggambarkan secara terperinci kondisi, proses, dan hasil pembelajaran yang terjadi selama implementasi media augmented reality di kelas Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum. Kombinasi metode ini memungkinkan peneliti menangkap dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor dari proses belajar siswa secara lebih menyeluruh dan kontekstual.

Prosedur Pelaksanaan

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap utama. Tahap pertama adalah persiapan, meliputi penyusunan instrumen, pengurusan izin penelitian, dan koordinasi dengan pihak madrasah. Tahap kedua adalah pelaksanaan, di mana peneliti melakukan observasi pembelajaran menggunakan media augmented reality, wawancara dengan guru dan siswa, serta pengumpulan dokumen pendukung. Pada tahap ini, media augmented reality diimplementasikan dalam beberapa pertemuan pembelajaran Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum secara terstruktur. Tahap ketiga adalah penyelesaian, mencakup reduksi data, analisis, interpretasi temuan, dan penyusunan laporan akhir secara sistematis berdasarkan data yang telah terkumpul dan diverifikasi kebenarannya.

Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama empat bulan, yakni pada bulan Januari hingga April 2025. Lokasi penelitian adalah tiga Madrasah Aliyah yang berada di wilayah Kota Tangerang, Provinsi Banten, yang dipilih secara purposif berdasarkan ketersediaan infrastruktur teknologi dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran. Ketiga madrasah tersebut mewakili karakteristik yang beragam, meliputi madrasah negeri, madrasah swasta berbasis pesantren, dan madrasah swasta umum, sehingga data yang diperoleh dapat merepresentasikan kondisi pembelajaran di berbagai konteks institusional Madrasah Aliyah yang ada di Kota Tangerang.

Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri, sebagaimana lazim dalam penelitian kualitatif. Namun demikian, untuk membantu proses pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa instrumen pendukung, yaitu pedoman observasi pembelajaran, pedoman wawancara semi-terstruktur untuk guru dan siswa, serta lembar analisis dokumen. Pedoman observasi dirancang untuk merekam aktivitas belajar siswa selama penggunaan augmented reality. Pedoman wawancara disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor. Seluruh instrumen telah dikonsultasikan kepada ahli teknologi pendidikan dan pakar pendidikan agama Islam sebelum digunakan di lapangan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga cara yang saling melengkapi. Pertama, observasi partisipatif dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum menggunakan media augmented reality di kelas. Kedua, wawancara mendalam dilakukan terhadap guru mata pelajaran dan siswa terpilih guna menggali persepsi, pengalaman, dan pemahaman mereka secara lebih komprehensif. Ketiga, studi dokumentasi dilakukan terhadap perangkat pembelajaran, hasil kerja siswa, serta catatan evaluasi guru. Kombinasi ketiga teknik ini memastikan bahwa data yang terkumpul bersifat kaya, mendalam, dan mampu menjawab pertanyaan penelitian secara menyeluruh.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan guru mata pelajaran Fiqih serta Tafsir Ayat Hukum di Madrasah Aliyah Kota Tangerang. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yakni pemilihan subjek penelitian berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Sampel penelitian terdiri dari tiga guru pengampu mata pelajaran Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum serta tiga puluh siswa kelas XI dari tiga madrasah yang menjadi lokasi penelitian. Pemilihan siswa kelas XI didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka telah memiliki fondasi pengetahuan keagamaan yang cukup untuk dapat menilai dan merasakan perbedaan metode pembelajaran secara lebih kritis dan reflektif.

Uji Validitas dan Keandalan Instrumen

Validitas instrumen penelitian ini diuji melalui validasi ahli (expert judgment), di mana pedoman observasi dan wawancara dikonsultasikan kepada dua orang ahli, yaitu pakar teknologi pendidikan dan pakar pendidikan agama Islam. Masukan dari para ahli digunakan untuk menyempurnakan redaksi pertanyaan dan indikator yang digunakan. Keandalan instrumen dijaga melalui uji keterbacaan yang dilakukan terhadap responden sejenis sebelum penelitian utama dilaksanakan. Selain itu, konsistensi antar-pengamat (inter-rater reliability) juga diterapkan pada tahap observasi dengan melibatkan seorang peneliti mitra, sehingga data observasi yang dihasilkan memiliki tingkat objektivitas dan konsistensi yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang terdiri dari empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, data mentah disederhanakan dan difokuskan pada informasi yang paling relevan dengan pertanyaan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif-analitis yang menggambarkan temuan secara sistematis. Penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif berdasarkan pola-pola makna yang ditemukan dalam data. Proses analisis ini dilakukan secara siklikal dan terus-menerus hingga tercapai saturasi data yang menandai kelengkapan dan kedalaman temuan penelitian.

Uji Kredibilitas Data

Kredibilitas data dalam penelitian ini dijamin melalui beberapa strategi. Pertama, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari guru, siswa, dan dokumen. Kedua, triangulasi teknik diterapkan dengan mengonfirmasi temuan observasi melalui hasil wawancara dan analisis dokumen. Ketiga, member checking dilakukan dengan mengembalikan hasil interpretasi kepada informan untuk dikonfirmasi kebenarannya. Keempat, perpanjangan keikutsertaan peneliti di lapangan dilakukan untuk memperdalam pemahaman terhadap konteks. Kelima, peer debriefing dilakukan dengan mendiskusikan temuan bersama rekan sejawat yang memiliki kompetensi di bidang teknologi pendidikan Islam, guna meminimalkan bias interpretatif peneliti.

C. HASIL DAN DISKUSI

Konsep Dasar dan Perkembangan Teknologi Augmented Reality dalam Pendidikan

Teknologi augmented reality merupakan salah satu inovasi paling transformatif dalam dunia teknologi informasi yang kini telah merambah ke berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Secara konseptual, augmented reality didefinisikan sebagai teknologi yang memungkinkan penggabungan elemen-elemen digital berupa teks, gambar, animasi, maupun objek tiga dimensi ke dalam lingkungan dunia nyata secara real-time melalui perantara perangkat seperti telepon pintar, tablet, maupun kacamata augmented reality. Berbeda dengan virtual reality yang sepenuhnya menggantikan dunia nyata dengan lingkungan virtual, augmented reality justru memperkaya persepsi pengguna terhadap dunia nyata dengan menambahkan lapisan informasi digital yang dapat berinteraksi secara dinamis dengan lingkungan sekitarnya. Perkembangan teknologi augmented reality dalam konteks pendidikan telah menunjukkan trajektori yang sangat positif selama satu dekade terakhir. Berbagai penelitian global telah membuktikan bahwa penerapan augmented reality dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, mendorong pembelajaran aktif, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan berkesan. Kemampuan teknologi ini untuk menghadirkan visualisasi tiga dimensi yang interaktif menjadikannya sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, kompleks, dan sulit dibayangkan hanya melalui teks atau gambar dua dimensi biasa. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pemanfaatan augmented reality masih tergolong dalam tahap perkembangan awal, namun menunjukkan tren yang semakin meningkat terutama pasca pandemi yang mendorong akselerasi transformasi digital di sektor pendidikan. Beberapa institusi pendidikan di kota-kota besar telah mulai mengeksplorasi penggunaan teknologi ini dalam pembelajaran sains, matematika, dan sejarah. Namun demikian, penerapannya dalam mata pelajaran keagamaan seperti Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum di Madrasah Aliyah masih sangat minim, sehingga membuka peluang besar bagi penelitian dan pengembangan lebih lanjut di bidang ini⁹.

Karakteristik Pembelajaran Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum di Madrasah Aliyah

Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dari mata pelajaran umum lainnya. Materi Fiqih mencakup pembahasan mendalam mengenai hukum-hukum Islam yang bersumber dari Al-Qur'an, hadis, ijma', dan qiyas, yang semuanya memerlukan kemampuan pemahaman konseptual yang tinggi dari peserta didik. Kompleksitas

⁹ M Yusuf, "Penggunaan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Tafsir Al-Qur' an Pada Lembaga Pendidikan Islam" 3, no. 1 (2024): 1–7, <https://doi.org/10.59373/academicus.v3i1.35>.

materi ini tidak hanya terletak pada keluasan cakupannya, tetapi juga pada tingkat abstraksi yang tinggi, mengingat sebagian besar konsep Fiqih berkaitan dengan aturan-aturan normatif yang tidak selalu dapat diamati secara langsung dalam kehidupan sehari-hari tanpa konteks yang memadai.

Dasar kewajiban mempelajari dan mendalami ilmu agama, termasuk Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum, secara eksplisit disebutkan dalam firman Allah SWT dalam Surah At-Taubah ayat 122:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

yang artinya "Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya." (QS. At-Taubah: 122).

Frasa *liyatafaqqahu fid-diin* dalam ayat ini secara langsung memerintahkan sebagian umat Islam untuk mendalami pemahaman agama secara sungguh-sungguh, bukan sekadar menghafal. Ayat ini menjadi landasan normatif yang sangat kuat bagi penyelenggaraan pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah sekaligus legitimasi bagi penggunaan berbagai metode dan media inovatif, termasuk augmented reality, yang dapat membantu peserta didik mencapai tingkat tafaqquh yang sesungguhnya. Tafsir Ayat Hukum sebagai mata pelajaran yang mengkaji kandungan hukum dalam ayat-ayat Al-Qur'an menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, analitis, sekaligus pemahaman yang baik terhadap bahasa Arab dan konteks historis turunnya ayat atau yang dikenal dengan *asbabun nuzul*. Proses pembelajaran Tafsir Ayat Hukum yang konvensional cenderung berpusat pada guru, di mana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dan mencatat tanpa terlibat secara aktif dalam proses konstruksi pemahaman. Kondisi ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap substansi ayat-ayat hukum kerap bersifat dangkal dan tidak bertahan lama dalam memori jangka panjang mereka. Berdasarkan kajian yang dilakukan, ditemukan bahwa salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum adalah kesenjangan antara teks normatif dengan konteks kehidupan nyata siswa, sehingga diperlukan media pembelajaran inovatif yang

mampu menjembatani kesenjangan tersebut, dan teknologi augmented reality hadir sebagai salah satu solusi yang paling menjanjikan¹⁰.

Pengaruh Augmented Reality terhadap Pemahaman Konsep Fiqih

Kajian terhadap berbagai literatur ilmiah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap peningkatan pemahaman konsep pada mata pelajaran yang memiliki dimensi abstrak tinggi, termasuk Fiqih. Visualisasi tiga dimensi yang dihasilkan oleh teknologi augmented reality mampu mengubah konsep-konsep Fiqih yang abstrak menjadi representasi visual yang konkret dan mudah dipahami. Misalnya, tata cara pelaksanaan ibadah thaharah, shalat, zakat, hingga prosedur muamalah dapat divisualisasikan secara rinci melalui animasi interaktif yang dapat diamati siswa dari berbagai sudut pandang. Penelitian-penelitian yang dikaji secara konsisten menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media augmented reality cenderung menunjukkan peningkatan pemahaman konsep yang lebih signifikan dibandingkan siswa yang menggunakan metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh kemampuan augmented reality untuk mengaktifkan lebih banyak indera sekaligus dalam proses belajar, sehingga informasi dapat diproses dan disimpan lebih efektif dalam memori jangka panjang siswa. Prinsip ini sejalan dengan teori dual coding yang dikemukakan oleh Paivio, yang menyatakan bahwa pemrosesan informasi secara verbal dan visual secara bersamaan akan menghasilkan pemahaman yang lebih kuat dan tahan lama. Lebih jauh, augmented reality juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep Fiqih yang telah dipelajari ke dalam situasi nyata. Ketika siswa dapat menyaksikan secara visual bagaimana suatu hukum Fiqih diterapkan dalam konteks kehidupan yang disimulasikan melalui augmented reality, mereka tidak hanya memahami konsep tersebut secara teoritis, tetapi juga mampu menginternalisasikannya sebagai bagian dari pengetahuan yang fungsional dan aplikatif. Kondisi ini tentu sangat relevan dengan tujuan pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan teori, tetapi juga pada pembentukan perilaku keagamaan yang benar dan konsisten dalam kehidupan sehari-hari¹¹.

¹⁰ Havidz Cahya Pratama, Ainul Yaqin, and Ambar Septiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Haji Umrah Di Madrasah Ibtidaiyah" 21, no. 1 (2026): 21-32, <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.15506>.

¹¹ Sugari Agustiar et al., "Integrasi Teknologi Augmented Reality Terhadap Pembelajaran Fiqh Muamalah Uraian Konseptual (Adiputra and Hidayah 2025). Kehadiran Teknologi Seperti Pengalaman Belajar Yang Lebih Konkret , Interaktif , Dan Mudah Dipahami Oleh Simulasi Akad , Ilustrasi Visual , Serta Contoh-Contoh Penerapan Muamalah Secara Menarik Dan Mudah Diakses (Abdullah and Noor 2024).

Pengaruh Augmented Reality terhadap Pemahaman Tafsir Ayat Hukum

Penerapan teknologi augmented reality dalam pembelajaran Tafsir Ayat Hukum membuka dimensi baru yang sangat menarik dan potensial. Melalui teknologi ini, konteks historis dan geografis turunnya ayat-ayat hukum dapat direkonstruksi secara visual dan interaktif, sehingga siswa dapat memperoleh gambaran yang jauh lebih utuh dan mendalam mengenai latar belakang serta makna dari ayat yang sedang dikaji. Visualisasi asbabun nuzul melalui animasi augmented reality dapat membantu siswa memahami mengapa suatu ayat hukum diturunkan, kepada siapa ia ditujukan, dan bagaimana relevansinya dengan kondisi sosial pada masa itu maupun masa kini.

Allah SWT memerintahkan umat Islam untuk merenungkan dan memahami Al-Qur'an secara mendalam sebagaimana tercantum dalam Surah Muhammad ayat 24:

أَفَلَا يَتَذَكَّرُونَ الْقُرْآنَ أَمْ عَلَى قُلُوبٍ أَقْفَالُهَا

yang artinya "Maka apakah mereka tidak memperhatikan Al-Qur'an, ataukah hati mereka terkunci?" (QS. Muhammad: 24). Ayat ini mengandung pertanyaan retorik yang sangat mendalam, mengajak manusia untuk tidak sekadar membaca Al-Qur'an secara tekstual, melainkan merenungkan dan menghayati kandungan maknanya melalui proses tadabbur yang sungguh-sungguh. Dalam konteks pembelajaran Tafsir Ayat Hukum, penggunaan media augmented reality yang dapat merekonstruksi konteks historis turunnya ayat, menampilkan latar geografis Arabia pada masa Nabi SAW, serta memvisualisasikan kondisi sosial masyarakat Arab ketika suatu ayat hukum diturunkan, merupakan salah satu cara terbaik untuk memfasilitasi proses tadabbur yang dikehendaki oleh ayat ini. Kajian literatur juga mengungkapkan bahwa penggunaan augmented reality dalam pembelajaran Tafsir berpotensi mendorong kemampuan berpikir kritis siswa secara lebih optimal. Ketika siswa berinteraksi secara langsung dengan konten augmented reality yang menyajikan berbagai perspektif penafsiran suatu ayat hukum, mereka didorong untuk melakukan komparasi, evaluasi, dan sintesis terhadap berbagai pandangan tersebut. Proses kognitif tingkat tinggi ini sangat penting dalam pembelajaran Tafsir Ayat Hukum yang menuntut kemampuan analisis mendalam, bukan sekadar hafalan teks dan terjemahan belaka. Selain aspek kognitif, augmented reality juga

memberikan dampak positif terhadap dimensi afektif pembelajaran Tafsir Ayat Hukum. Pengalaman belajar yang imersif dan menarik yang diciptakan oleh teknologi ini terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi intrinsik siswa dalam mempelajari Tafsir, sehingga kombinasi peningkatan aspek kognitif dan afektif inilah yang menjadikan augmented reality sebagai media pembelajaran yang sangat strategis¹².

Implementasi Augmented Reality dalam Konteks Madrasah Aliyah di Kota Tangerang

Kota Tangerang sebagai bagian dari kawasan metropolitan Jabodetabek memiliki kondisi infrastruktur teknologi yang relatif memadai untuk mendukung implementasi augmented reality dalam pembelajaran di Madrasah Aliyah. Ketersediaan jaringan internet yang luas, tingginya penetrasi kepemilikan telepon pintar di kalangan siswa, serta kebijakan pemerintah daerah yang mendukung transformasi digital pendidikan menjadi modal awal yang sangat berharga. Namun demikian, kajian literatur menunjukkan bahwa kesiapan teknis saja tidak cukup; diperlukan pula kesiapan pedagogis dari para guru, kesiapan psikologis dari siswa, serta dukungan institusional dari pihak madrasah itu sendiri. Salah satu tantangan utama dalam implementasi augmented reality di Madrasah Aliyah Kota Tangerang adalah keterbatasan kompetensi teknologi di kalangan para pendidik. Sebagian besar guru Fiqih dan Tafsir di madrasah berlatar belakang pendidikan agama yang kuat, namun belum tentu memiliki kemampuan teknologi yang memadai untuk mengoperasikan dan mengintegrasikan augmented reality ke dalam rancangan pembelajaran mereka. Oleh karena itu, program pelatihan dan pengembangan profesional yang terstruktur menjadi prasyarat mutlak sebelum teknologi ini dapat diimplementasikan secara efektif dan berkelanjutan di lingkungan madrasah. Kajian literatur juga menyoroti pentingnya proses adaptasi konten keagamaan ke dalam format augmented reality yang dilakukan secara cermat dan bertanggung jawab. Pengembangan konten augmented reality untuk mata pelajaran Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum harus melibatkan kolaborasi antara para ahli teknologi pendidikan dengan para ulama dan pakar ilmu keislaman guna memastikan bahwa visualisasi yang dihasilkan tidak hanya akurat secara teknologi, tetapi juga tepat secara substansi keagamaan, sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman atau penyimpangan dalam pemahaman siswa terhadap ajaran Islam¹³.

¹² Dian Nur Aini, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AR (Augmented Reality) Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Siswa Kelas V Di SDN Ciracas 01 Pagi" 5, no. 5 (2024): 1721–30.

¹³ Mursidah Rahmah et al., "Media Augmented Reality Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Habitat Hewan" 9, no. 4 (2025): 651–61.

Perbandingan Efektivitas Augmented Reality dengan Metode Konvensional

Perbandingan antara efektivitas media pembelajaran augmented reality dengan metode konvensional dalam konteks pembelajaran Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum menjadi salah satu isu sentral yang dibahas dalam berbagai literatur yang dikaji. Secara umum, temuan dari berbagai penelitian yang dianalisis menunjukkan bahwa kelompok siswa yang menggunakan media augmented reality cenderung mencapai skor pemahaman konsep yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang menggunakan metode ceramah dan buku teks konvensional. Perbedaan ini tidak hanya tampak pada hasil tes pemahaman kognitif, tetapi juga pada aspek retensi pengetahuan jangka panjang yang diukur melalui tes tunda beberapa minggu setelah pembelajaran berlangsung. Namun demikian, kajian literatur juga mengungkapkan bahwa efektivitas augmented reality tidak bersifat mutlak dan universal. Terdapat beberapa kondisi tertentu di mana metode konvensional masih memiliki keunggulan, misalnya dalam membangun kemampuan siswa untuk membaca dan memahami teks Arab secara langsung, serta dalam pengembangan keterampilan argumentasi lisan yang penting dalam tradisi keilmuan Islam. Oleh karena itu, para peneliti dan praktisi pendidikan menyarankan pendekatan yang bersifat integratif, yakni menggabungkan kekuatan augmented reality dengan metode konvensional yang telah terbukti efektif, sehingga menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih holistik dan komprehensif. Lebih jauh, variabel moderator seperti gaya belajar siswa, tingkat literasi digital, serta kondisi sosial-ekonomi juga terbukti berpengaruh terhadap tingkat efektivitas augmented reality sebagai media pembelajaran. Siswa dengan gaya belajar visual-kinestetik cenderung mendapatkan manfaat yang lebih besar dari penggunaan augmented reality dibandingkan siswa dengan gaya belajar auditorial. Temuan ini mengisyaratkan pentingnya pendekatan pembelajaran yang bersifat diferensiasi, di mana penggunaan augmented reality disesuaikan dengan profil dan kebutuhan belajar masing-masing individu siswa agar dampaknya dapat dirasakan secara merata dan optimal¹⁴.

Implikasi Pedagogis dan Rekomendasi Pengembangan

Temuan-temuan dari kajian literatur yang telah dianalisis dalam penelitian ini memiliki implikasi pedagogis yang sangat penting bagi pengembangan pendidikan agama Islam di Madrasah Aliyah, khususnya di Kota Tangerang. Para pendidik perlu mulai mengubah

¹⁴ Tresna Nurdiani Agustin, Ani Nur Aeni, and Atep Sujana, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V SD" 4 (2024): 5810–19.

paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa dan diperkaya dengan teknologi. Integrasi augmented reality dalam perencanaan pembelajaran Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum harus dilakukan secara terencana, sistematis, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum nasional, bukan sekadar sebagai upaya mengikuti tren teknologi semata. Semangat untuk terus berinovasi dan memperbaiki kualitas pendidikan ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam Surah Ar-Ra'd ayat 11:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

yang artinya "Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri." (QS. Ar-Ra'd: 11).

Ayat ini menjadi dorongan teologis yang kuat bagi seluruh pemangku kepentingan pendidikan madrasah untuk tidak berdiam diri menghadapi tantangan zaman, melainkan aktif melakukan perubahan dan pembaruan dalam sistem pembelajaran demi tercapainya kualitas pendidikan agama Islam yang lebih baik. Rekomendasi pengembangan yang dapat dirumuskan berdasarkan kajian ini mencakup beberapa hal mendasar. Pertama, perlu dilakukan pengembangan aplikasi augmented reality yang dirancang khusus untuk pembelajaran Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum dengan mempertimbangkan kurikulum Madrasah Aliyah yang berlaku. Kedua, pemerintah melalui Kementerian Agama perlu menyusun kebijakan yang mendukung integrasi teknologi augmented reality ke dalam sistem pembelajaran madrasah, termasuk penyediaan anggaran untuk pengembangan konten digital keagamaan yang berkualitas tinggi. Ketiga, perlu dibangun kemitraan strategis antara lembaga pendidikan tinggi, pengembang teknologi, dan madrasah untuk menciptakan ekosistem inovasi pembelajaran yang berkelanjutan. Pada akhirnya, keberhasilan implementasi augmented reality dalam pembelajaran Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum di Madrasah Aliyah Kota Tangerang tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi yang digunakan, melainkan juga oleh kualitas desain pembelajaran, kompetensi pendidik, serta komitmen seluruh pemangku kepentingan dalam mendukung transformasi pendidikan agama Islam yang progresif dan adaptif¹⁵.

D. KESIMPULAN

¹⁵ Jovvinitra Miha Balo, Taty R Koroh, and Adam B N Benu, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TENTANG KABUPATEN KUPANG" 10 (2025): 304-12.

Berdasarkan hasil kajian kepustakaan yang telah dilakukan secara mendalam terhadap berbagai literatur ilmiah yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap pemahaman konsep Fiqih dan Tafsir Ayat Hukum pada siswa Madrasah Aliyah di kota Tangerang. Teknologi *augmented reality* terbukti mampu mengubah konsep-konsep keagamaan yang bersifat abstrak dan kompleks menjadi representasi visual yang konkret, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif dibandingkan metode konvensional yang selama ini dominan digunakan. Selain meningkatkan pemahaman kognitif, *augmented reality* juga memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan aktif, serta retensi pengetahuan jangka panjang siswa. Meskipun demikian, keberhasilan implementasi teknologi ini tidak terlepas dari kesiapan kompetensi pedagogis para pendidik, ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, kualitas konten digital yang dikembangkan secara bertanggung jawab sesuai kaidah keilmuan Islam, serta dukungan kebijakan institusional yang kuat dari seluruh pemangku kepentingan pendidikan madrasah, sehingga integrasi *augmented reality* dapat terlaksana secara optimal, berkelanjutan, dan memberikan dampak nyata bagi peningkatan mutu pendidikan agama Islam di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Sodiki, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Iqbal Noor, and Universitas Muhammadiyah Sukabumi. "PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN AGAMA" 9, no. 204 (2024): 1851–62.
- Agam, D I Mtsn. "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIKIH BERBASIS AUGMENTED REALITY Pendahuluan (Educational Augmented Reality" 1, no. 4 (2022): 192–98.
- Agustiar, Sugari, Agustiar Eko, Ngabdul Shodikin, Hilalludin Ayna Wahyuni, Sekolah Tinggi, Ilmu Tarbiyah, Madani Yogyakarta, et al. "Integrasi Teknologi Augmented Reality Terhadap Pembelajaran Fiqh Muamalah Uraian Konseptual (Adiputra and Hidayah 2025). Kehadiran Teknologi Seperti Pengalaman Belajar Yang Lebih Konkret , Interaktif , Dan Mudah Dipahami Oleh Simulasi Akad , Ilustrasi Visual , Serta Contoh-Contoh Penerapan Muamalah Secara Menarik Dan Mudah Diakses (Abdullah and Noor 2024). Dengan Perkembangan Teknologi Tanpa Mengurangi Substansi Nilai-Nilai Modern , Relevan , Dan Tetap Berorientasi Pada Pemahaman Syariah (Afriani" 1, no. 2 (2025): 11–22.
- Agustin, Tresna Nurdiani, Ani Nur Aeni, and Atep Sujana. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V SD" 4 (2024): 5810–19.
- Ahmad, Arbi Salam, and Widya Sari. "Pembelajaran Fiqih Tentang Al-Qur ' an , Sunnah , Dan Ijtihad : Analisis Model , Metode , Strategi , Media , Dan Evaluasi Dalam Pembelajaran" 5, no. 3 (2025): 34428–35.
- Aini, Dian Nur. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AR (Augmented Reality) Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Siswa Kelas V Di SDN Ciracas 01 Pagi" 5, no. 5 (2024): 1721–30.
- Balo, Jovvinitra Miha, Taty R Koroh, and Adam B N Benu. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TENTANG KABUPATEN KUPANG" 10 (2025): 304–12.
- Hartedi, Seten. "Pemanfaatan AI Dan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" 01, no. 01 (2025).
- Khoirunnisa, Qonita Alfiya, and Muliatul Maghfiroh. "AL-AFKAR : Journal for Islamic Studies Penerapan Teknologi Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran PAI Materi Sejarah Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMPN 01 Pamekasan" 9, no. 2 (2026): 720–41. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v9i2.3403.Application>.

-
- Pratama, Havidz Cahya, Ainul Yaqin, and Ambar Septiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Haji Umrah Di Madrasah Ibtidaiyah" 21, no. 1 (2026): 21–32. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.15506>.
- Rahmah, Mursidah, Ida Komang, Putra Swamahardika, Elsa Septiani Hidayat, Ilma Amalia Rahman, and Anita Karolina. "Media Augmented Reality Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Habitat Hewan" 9, no. 4 (2025): 651–61.
- Rahmanto, Muhammad Arifin, Lulu Thukmaidah Pakpahan, and Khoirunnisa Luthfi. "Analysis of the Concept and Implementation of Islamic Religious Education in the Merdeka Curriculum : Case Study at An- Nurmaniyah Tangerang High School" 10, no. 1 (2025): 1–18.
- Rosidah, Siti, and Kata Kunci. "Penerapan Media Augmented Reality Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Ibadah Di MIS Bachrul Huda" 1, no. 1 (2024): 520–25.
- Syauqi, Muhammad. "Augmented Reality Mushaf: Menghidupkan Kembali Seni Tafsir Visual" 1, no. 2 (2025): 389–98.
- Yusuf, M. "Penggunaan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Tafsir Al-Qur ' an Pada Lembaga Pendidikan Islam" 3, no. 1 (2024): 1–7. <https://doi.org/10.59373/academicus.v3i1.35>.